

SMART COMMUNITY, SMART CITY

Habitar en la era digital:

Modelos colaborativos para la comunidad del S.XXI.

Lucía de Molina Benavides

V Convocatoria Beca de Investigación Fundación Arquia / Real Academia de Bellas Artes ed San Fernando´ 2019-2020

NOTA PREVIA

El proyecto de investigación “Smart Community, Smart City” pretende estudiar los efectos de la digitalización y de los avances tecnológicos de las grandes ciudades para la sociedad y en concreto, para Nueva York, y plantea un modelo de habitar basado en la digitalización que aboga por la conexión entre personas en aras de la recuperación de la comunidad, un modelo de relación amenazado en la sociedad del siglo XXI.

Se apuesta por un modelo basado en la “Smart Community”, donde la tecnología está al servicio de los ciudadanos en lugar de personas al servicio de las ciudades y dependientes de las tecnologías, modelo en el que está basada la Smart City, y promueve la actualización urbana y arquitectónica de los barrios (hardware) para dar soporte a plataformas sociales y espacios de encuentro para los ciudadanos (software).

Este proyecto se encuentra dentro de la tesis doctoral “Habitar en la era digital: Modelos colaborativos para la comunidad del siglo XXI”, dirigido por Elisa Valero Ramos, que actualmente investiga el reciclaje urbano y la reconversión de las grandes metrópolis en ciudades inclusivas a través de pequeñas intervenciones desde una escala de barrio, más humana, y basadas en modelos colaborativos como Cohousing, Coliving y Coworking, centrados en las personas y recuperando la importancia de la comunidad en las ciudades.

Esta tesis doctoral comenzó a gestarse a partir de un proyecto llamado Occupy que realicé para el workshop SLOWMADNESS, dirigido por Juan Herreros para el Máster de Vivienda Colectiva de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM, UPM).

El objetivo de este taller fue la búsqueda de un nuevo tipo de vivienda que respondiese a las nuevas formas de habitar surgidas con la llegada del nuevo milenio y que han afectado a la relación entre el entorno doméstico contemporáneo, su resultado espacial y el ritmo de nuestras ciudades.

En el proyecto se desarrolló el concepto de domesticidad como la capacidad que tiene un individuo de tomar posesión sobre un espacio u objeto específico a través de la ocupación, de manera permanente o temporal. Bajo esta idea de domesticidad, los espacios autogestionados simplemente se consideraron espacios habitables carentes de programa arquitectónico donde la línea entre lo doméstico y lo público se difumina.

Durante el desarrollo de mi tesis doctoral, he participado en el V Seminario Internacional sobre Patrimonio Arquitectónico e Industrial bajo el título “Ciudad Industrial”, organizado por el Aula G+I_PAJ con la publicación del artículo titulado: “Regeneración Industrial a través de modelos colaborativos”.

Este artículo pretende examinar en profundidad el proceso de regeneración del tejido industrial gestionado desde una economía colaborativa de micro escala, pensada para los ciudadanos a través de proyectos como la transformación de fábricas obsoletas en Coworking para la comunidad.

Para ello, se analizan las características de esta arquitectura de “naves industriales”, espacios diáfanos idóneos para albergar grandes sales comunitarias, con el objetivo de conseguir una optimización de recursos y un modelo asequible para todos los ciudadanos, a la vez que se realiza un profundo estudio acerca de la evolución que han sufrido los procesos productivos y reproductivos en la era digital y que tanto afectan a las esferas laborales y domésticas.

<http://gipai.aq.upm.es/index.php/publicaciones/actas-de-v-seminario-gi-pai/>

La obtención de la V beca otorgada por la Fundación Arquía / Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, me permitiría llevar a cabo la investigación de los factores fundamentales que establecen que un modelo colaborativo sea inclusivo, a través del análisis de diversos casos de estudio ya implantados en la ciudad de Nueva York, proclamada Smart City por excelencia, así como el estudio del contexto en el que surgieron los primeros movimientos a favor del empoderamiento ciudadano y crítico con la tecnología enfocada hacia una sociedad del consumo. Gracias a este proyecto podría establecer las bases necesarias para toda ciudad abierta, inclusiva, global y tecnológica en beneficio de las grandes migraciones que aún están por llegar.



Proyecto OCCUPY.
Workshop SLOWMADNESS.



Agora Collective. Caso de estudio
para el artículo: “Regeneración
Industrial a través de modelos cola-
borativos”.



MediaLab-Prado. Caso de estudio
para el artículo: “Regeneración
Industrial a través de modelos cola-
borativos”.

1. OBJETO Y ÁMBITO DE ESTUDIO

¿Son todas las Smart Cities modelos urbanos inclusivos?, ¿Gracias a los avances tecnológicos vivimos en sociedades más conectadas o más aisladas? ¿Las metrópolis del futuro están dirigidas hacia la tecnología o hacia las personas?, ¿Estamos ante una obsolescencia tecnológica de gran escala?

"[...] Hoy en día, son habituales los llamamientos a la rendición ante las presiones de la globalización en nombre de la autonomía individual y de la libertad de autoafirmación; pero a las víctimas y a las bajas colaterales de la globalización no les parece que una mayor libertad vaya a ser la solución de sus problemas: prefieren atribuirlos más bien al desmoronamiento o desmantelamiento forzado de las rutinas de vida y las redes de lazos humanos y compromisos mutuos que antaño las sostenían y hacían que se sintieran seguras..."¹

Acontecimientos como la globalización, la digitalización o la llegada de Internet, han supuesto para las ciudades el auge de las Smart Cities, un modelo urbano evolucionado de las ciudades digitales y basado en el uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) que apuesta por el confort de los ciudadanos de una manera eficiente y sostenible.

Estos avances tecnológicos, sin embargo para la sociedad, han sido la causa del aumento de la autonomía e independencia de las personas, al mismo tiempo que han provocado la fragmentación de la sociedad en su unidad más elemental: el individuo. La simultaneidad de actividades y el carácter de ubicuidad que adquiere el individuo a través de la digitalización, han afectado a los ritmos de vida, a la atención y dedicación prestada a las tareas cotidianas y en definitiva, a la conexión de cada individuo con el mundo físico y real.

Ante un modelo urbano digital, donde la tecnología está al servicio del confort individual, se aprecia como otros factores que reducen la calidad de vida en las ciudades como la sensación de inseguridad, soledad, exclusión social, etc., aumentan.

Además de los estudios centrados en las preocupaciones por las grandes migraciones previstas para los próximos treinta años, se debe prestar atención al problema actual y casi invisible de la sociedad con un alto desarrollo en las tecnologías de la telecomunicación: sociedades aisladas a causa de la digitalización e Internet, desconectadas de la vida pública y espacios públicos de relación condenados a su desaparición para convertirse en escaparate de servicios.

Con esta investigación se pretende analizar la repercusión social y el nivel de inclusividad de las ciudades desarrolladas con una fuerte infraestructura en telecomunicaciones, Smart Cities en general, y en Nueva York en particular, para identificar los factores que intensifican el individualismo y que no favorecen a la generación de "ciudades abiertas".

Para ello, se estudian en profundidad las implicaciones que han tenido la digitalización e Internet en la reunificación de las actividades productivas y reproductivas y el progresivo aislamiento de la sociedad, para comprender las causas de la desaparición del carácter social del espacio público y del sentimiento de comunidad en las grandes ciudades, y se apuestan por las nuevas formas de habitar y los espacios colaborativos, surgidos también en la era digital, como motor de regeneración urbana y comunitaria.

Nueva York es considerada una de las ciudades más eficientes a nivel mundial, encabezando los rankings como Smart City, y valorada a través de indicadores como el sistema de transporte público, educación, innovación tecnológica, etc.

Además de todos estos avances, es una de las primeras Smart Cities en centrarse en el bienestar de sus ciudadanos, e invierte en proyectos que abogan por la escala humana, la participación ciudadana y la recuperación de los espacios públicos.

Presenta una gran variedad de modelos colaborativos y plataformas para el desarrollo de las nuevas formas de habitar, y da paso al empoderamiento ciudadano en los barrios, convirtiéndose lentamente en una gran ciudad amable para las personas que la habitan.

Desarrollar esta investigación en Nueva York y a través de la investigación de los numerosos casos de estudio establecidos en esta ciudad, me proporcionaría las herramientas necesarias para determinar el modelo colaborativo que garantice la cohesión social de los vecindarios, analizando y midiendo el impacto y la regeneración que han experimentado los barrios donde han sido implantados estos modelos.



Las cafeterías del siglo XXI han ganado domesticidad al mismo tiempo que han perdido capacidad de relación entre individuos. La cadena Starbucks basa su estética en paredes de ladrillo visto y mobiliario doméstico.



La famosa cafetería "Central Perk" de la serie "Friends". Las cafeterías neoyorquinas del siglo XX, son espacios domésticos de relación.



Se domestica por completo la cafetería. El nuevo modelo colaborativo, Coliving permite que el espacio de relación entre individuos se traslade a su interior, fortaleciendo una comunidad conectada y no aislada por la digitalización.

1.1 LA CIUDAD EN LA ERA DIGITAL

Hasta el siglo XX, los avances tecnológicos se dirigieron sobre todo al desarrollo de las ciudades para responder a las necesidades básicas de sus ciudadanos. Una vez cubiertas estas necesidades, la tecnología se ha centrado en el confort de los mismos, impulsando la oferta de servicios. La llegada de Internet y la digitalización, han supuesto para el Siglo XXI el boom de los servicios digitales, las conocidas “apps”, que proporcionan acceso directo al confort individual.

La ciudad del pasado

La imagen de ciudad siempre ha estado asociada al progreso, a la innovación y a las oportunidades. Comenzaron siendo grandes asentamientos que respondían a las necesidades básicas de sus ciudadanos, ofreciendo protección, recursos, conocimiento, y actualmente se han convertido en unos de los grandes inventos del ser humano, una fuente de riqueza capaz de mejorar la calidad de vida de las personas a través de indicadores como la educación, asistencia sanitaria, empleo, etc., que hace que, cada vez más individuos se sientan atraídas por ellas.

La ciudad del presente

En la era digital, se apuesta por ciudades con un gran desarrollo en infraestructuras, para garantizar el acceso a todos los servicios, a las grandes masas que se desplazan hacia ellas en busca de nuevas oportunidades (de lo local a lo global), pero también para acceder a los nuevos consumidores que alimentan el mercado global gracias a la digitalización exponencial de servicios, que han proporcionado los grandes avances en las telecomunicaciones (de lo global a lo local). Sin embargo, los modelos urbanos basados en estos sistemas, está dando lugar a una sociedad cada vez más individual, donde la segregación y la población aumentan en la ciudad contemporánea.

“Ser un individuo en la sociedad de individuos cuesta dinero, mucho dinero [...]. Pero la polarización inducida por la privatización y la individualización forzosas de las actividades vitales tiene también dimensiones planetarias. Las oportunidades para cruzar el espacio que separa la individualidad de iure de la que es de facto están distribuidas de manera sensiblemente desigual entre unos rincones del globo y otros.”²

“Puede que los habitantes de las zonas rurales y los urbanitas estén lanzando los proyectiles, pero son los mercados globales los que deciden adónde van.”³

La ciudad digital del futuro

Centradas en la oferta de servicios propios de la era digital, las grandes metrópolis del S.XXI no sólo están provocando el desplazamiento de personas sin recursos, también de profesionales altamente cualificados en busca de las oportunidades que sólo las grandes ciudades les pueden proporcionar y que a su vez hacen que estos modelos urbanos se vuelvan más exclusivos, además de la movilidad masiva y temporal del nuevo turista que gracias a la digitalización, también tiene acceso a todos los servicios de la ciudad.

Bajo este modelo urbano basado en la digitalización, las Smart Cities, se presentan como una solución para el futuro inminente de las ciudades, y se espera que este nuevo modelo urbano eficiente, permita acoger a las grandes migraciones que aún están por llegar (en 2050 se prevé que el 75% de la población mundial resida en ciudades).

Sin embargo, ante una sociedad de consumo cada vez más centrada en el confort individual, generada por el aumento de la digitalización de servicios, las Smart Cities corren el riesgo de convertirse en ciudades cada vez más exclusivas, dificultando la integración de sus futuros ciudadanos.

“La multitud como turba daba paso a una nueva imagen de una masa de individuos desconectados de la sociedad en su conjunto, impulsados por el confort y encerrados en sí mismos.”⁴

La ciudad inteligente abierta

Otro factor importante en el diseño de las Smart Cities, que garantiza su inclusividad, es su carácter abierto o cerrado, la ciudad inteligente prescriptiva o la ciudad inteligente coordinadora, como las llama Richard Sennett.



Un espacio cerrado en Shanghái. Pudong es una versión lujosa del Plan Voisin. Richard Sennett. Construir y habitar.



Mercadillo en Union Square

La Smart City cerrada, es la que antepone la tecnología de la ciudad al ciudadano. Un sistema complejamente diseñado en su totalidad, hermético, que prescribe a sus individuos la manera de habitar en ellas, dirigida aun solo perfil (el que ha creado la tecnología, basado el concepto de «igualdad de condición» acuñada por Tocqueville, en el que la sociedad desea obtener las mismas condiciones de vida: recibir la misma educación, bienes de consumo, vivienda; pero de manera desigual en el modo de alcanzarlas). La forma y función de este modelo urbano están tan definidos que corren el riesgo de caer en la obsolescencia tecnológica.⁵

Mientras que, la Smart City abierta, es la que antepone la tecnología al servicio del ciudadano, en la que cada uno de ellos decide la manera de vivir la ciudad. Un sistema que coordina y estimula a sus ciudadanos al proporcionar las herramientas pertinentes para afrontar problemas y diferencias humanas de la cotidianidad. Un sistema flexible y adaptable a cualquier perfil, centrado en cómo es realmente la gente y no en cómo debería ser.

1.2 ACTIVIDADES PRODUCTIVAS Y REPRODUCTIVAS EN LA ERA DIGITAL

La evolución del hogar y del trabajo provocada por la revolución industrial

En la era preindustrial, la casa estaba concebida como un espacio único donde las actividades productivas (de bienes y servicios) y reproductivas (cuidado del hogar y de la familia) convergían. Se trataba de un escenario donde todo acontecía, una infraestructura urbana desde la que se producían bienes materiales, abastecimiento de productos, pero sobre todo se generaban relaciones sociales y sentimiento de comunidad como consecuencia de las cotidianidades doméstico-laborales en el vecindario. La casa funcionaba como plataforma para el desarrollo del trabajo de artesanos y agricultores.

A finales del siglo XVIII en Europa dominaba la manufactura dispersa, y aunque algunas actividades productivas requerían de instalaciones de mayor tamaño (astilleros, fábricas de artillería, fábricas de pólvora, casas de moneda, fábrica de tabacos, manufacturas de cristal y cerámica, etc.), las actividades reproductivas y productivas no se dissociaron por completo hasta la llegada de la revolución industrial y de los cambios tecnológicos que conllevaron el auge de la electricidad y el carbón. Estos avances causaron una mayor productividad a gran escala y dio lugar al nacimiento de la fábrica.

A partir de este periodo el trabajo y la vida se enfocaron hacia la producción y las ciudades, quedando la casa como un refugio de la vida laboral. Se sustituyeron los medios de producción individual por cooperativas y comenzó a aparecer la clase obrera.

La era fordista del capitalismo: producción separada del hogar

Hasta finales del siglo XIX, las formas de la arquitectura industrial se relacionaban principalmente con el mundo rural, del que se tomaron prestados modelos tipológicos como el cobertizo o la granja rural. No será hasta mediados del siglo XVIII y principio del siglo XIX, que la imagen de las instalaciones vinculadas principalmente al mundo agrícola cambie por la fábrica, a menudo se simbolizada por la chimenea como elemento típico de esta nueva tipología. El siglo XIX supuso el período más floreciente para el desarrollo de la industria en la sociedad occidental y el referente de los modelos formales para la construcción de la nueva fábrica, que se volvió más monumental y estuvo vinculada a un gusto ecléctico basado en motivos neo románicos y medievales. Fue un siglo lleno de contradicciones, pero también de propuestas altamente innovadoras a nivel urbano y social.

Con la invención del teléfono y del telégrafo, entorno a la mitad del siglo XIX, nuevos avances en los medios de comunicación provocarían, una vez más, una nueva tipología en los espacios dedicados al trabajo, la oficina, desvinculada de la fábrica al poder ejercer un estricto control sobre los procesos de producción y distribución de los bienes producidos a distancia.

En el siglo XX, debido a la evolución tecnológica y la creación de la línea de montaje, acompañada por la teoría Taylorista, las formas de la industria se dirigieron cada vez más hacia la racionalización y eficiencia de los espacios internos y a su flexibilidad esencial. La industria demandó un aumento de espacios físicos por lo que se incrementó el desprendimiento progresivo, tanto espacial como formal, de la producción material de los lugares de trabajo de los órganos de administración y domésticos (la fábrica, la oficina y la vivienda) iniciado con la primera revolución industrial.



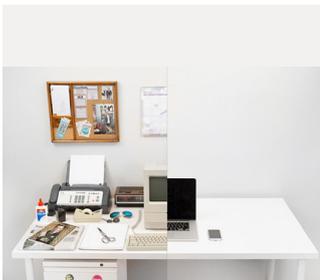
Oficiales en un taller de encuadernación, Francia, siglo XVIII. (L'encyclopédie Diderot et d'Alembert)



Industria de aladón, siglo XIX



Playtime. Jacques Tati.



Proceso de digitalización.



Coworking Agora Collective.



Coworking Google Campus London.

Procesos reproductivos y productivos en la era digital

Actualmente, los grandes avances en los medios tecnológicos y de comunicación (la digitalización e Internet), han provocado una dispersión en las actividades productivas fragmentando la línea de producción fordista y dando lugar a la atomización geográfica del trabajo.

Este nuevo concepto del trabajo surgido en el siglo XXI está suponiendo el decaimiento de las tipologías convencionales (fábricas, oficinas), relacionadas con el trabajo productivo, para dar paso a nuevos procesos de trabajo donde vuelven a asociarse las actividades productivas con las reproductivas, propias de la mentalidad preindustrial.

De esta forma, surge un nuevo escenario donde reproducción y producción acontecen y tiene como consecuencia el aumento del espacio de trabajo en la esfera doméstica y más espacios domésticos en los lugares exclusivos de la esfera laboral. Se potencia la producción 24/7 y se da apoyo al nuevo perfil de trabajador emprendedor relacionado con las nuevas tecnologías (trabajo inmaterial) y profesionales de industrias creativas.

Al comienzo de la era digital, el espacio se ha comenzado a utilizar acorde a las necesidades productivas y reproductivas concibiendo una arquitectura desvinculada del programa, neutra y dirigida solamente a la habitabilidad. Se han desdibujado las correspondencias directas entre identidad y lugar, entre rutinas diarias, formas de vida y espacio físico al entrar en conflicto los conceptos de centro y periferia, que permitían el funcionamiento de regulaciones e inspecciones de espacios y horarios de trabajo en los entornos laborales claramente definidos.

Ahora más adentrados en la era digital, y analizando la evolución que ha sufrido a corto plazo la digitalización de los procesos productivos, el modelo inicial colaborativo que surgió gracias a la flexibilidad que otorgaban las nuevas filosofías de trabajo, donde se recuperaban los procesos reproductivos, papel clave en la producción digital, generando intercambios de ideas, sinergias, redes de profesionales e intensificando valores de solidaridad y comunidad y obteniendo, por tanto, mayores beneficios, ha quedado muy lejos del modelo actual.

Ante una sociedad aislada por la digitalización, las grandes empresas globales ofrecen a sus trabajadores bajo la imagen de coworking, espacios domésticos de trabajo donde la flexibilidad que presentan estas nuevas actividades productivas en formato digital, suprimen las relaciones reproductivas que solo pueden ocurrir de manera física, al permanecer el individuo en una realidad virtual de manera continua.

1.3 EL AISLAMIENTO DE LA COMUNICACIÓN

A lo largo de la historia, los avances en la comunicación han ido asociados a los cambios que han experimentado las ciudades, cambios perceptibles en la evolución de sus formas urbanas, y por tanto, en el comportamiento de sus ciudadanos y de sus formas de habitar.

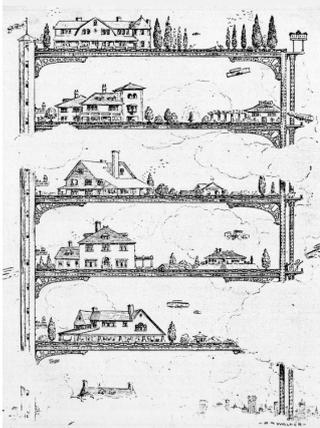
Al igual que la revolución industrial marcó un salto en el desarrollo urbano, las nuevas comunicaciones en la era digital están siendo un factor determinante no sólo en la transformación de las ciudades y de sus espacios habitables, si no también, de manera silenciosa, en el aislamiento progresivo de las sociedades urbanas, dando lugar al individualismo del XXI.

“Cien profundas soledades unidas constituyen la ciudad de Venecia. Ése es un encanto. Un modelo para los hombres del futuro”. Friedrich Nietzsche.

Rem Koolhaas en *“delirious New York”* describe como Wiley Corbett se imaginó a Nueva York como una Venecia muy modernizada donde los peatones caminaban de isla en isla en un sistema de 2.028 soledades.

Realizando un análisis sobre la nueva cultura que se estableció entre 1890 y 1940, la “era de la máquina”, en un Manhattan experimental donde surgieron nuevos modelos habitables, se observa cómo los avances tecnológicos como la aparición del ascensor, el teléfono o el automóvil, dieron lugar al individualismo propio de la “cultura de la congestión”.

“El diagrama indica convincentemente que incluso la estructura es un todo exactamente en la medida en que se conserva y se explota la individualidad de las plataformas, y que su éxito debería medirse por el grado en que esa estructura enmarca su coexistencia sin interferir en sus destinos. El edificio se convierte en una estantería de privacidades individuales”.⁶



El teorema de 1909: el rascacielos entendido como un dispositivo utópico para la producción de un número ilimitado de emplazamientos vírgenes en una única localización metropolitana.

La aparición del ascensor supuso una revolución en la densidad de Manhattan, dando lugar a la llegada del rascacielos. Afectó no sólo a la acumulación en vertical de la población, sino que contribuyó también al aislamiento de cada una de estas personas en su interior. El ascensor conllevó a la segregación de cada planta del resto de ellas, donde cada parada daba lugar a es un escenario completamente diferente e independiente del anterior, y suprimió la relación del edificio con el espacio público, convirtiéndose Manhattan en la famosa ciudad de islas.

Al permitir el ascensor la multiplicación y superposición de cada parcela en un número casi infinito en el interior del rascacielos, se fragmenta la relación entre el exterior y el interior del edificio, al no poder la superficie de la fachada representar su volumen interior produciendo, como lo llamaría Kolhaas, su lobotomía.

Lo que comenzó con la individualización de cada planta gracias al ascensor, la lobotomía lo convirtió con el tiempo, en el aislamiento de cada estancia dentro del mismo rascacielos, se trataría de una "ciudad dentro de otra ciudad", potenciando el sistema de soledades veneciano de Manhattan.

"Al renegar de la dependencia de cada planta con respecto cualquiera de las otras, el "cisma vertical" permite su distribución arbitraria dentro de un solo edificio".⁷

Un gran ejemplo de la "cultura de la congestión", fue el nuevo hotel Waldorf-Astoria, donde se crea una unidad de habitación experimental, el "hotel residencial", que reestructuró las funciones públicas y privadas de cada vivienda para conformar la "megacasa", en una sección transversal de la población. El hotel Waldorf-Astoria integró usos que no eran propios de una vivienda y dotó al edificio de numerosas instalaciones sofisticadas que hicieron que la "megacasa" se convirtiese en una "megaaldea". Este hecho, de nuevo afectó al aislamiento de sus residentes, ya que se disponían de todos los servicios necesarios para el confort de los mismos, sin necesidad de salir del edificio.

Pero lo que realmente provocó un gran aislamiento y revolucionó el funcionamiento del hotel Waldorf-Astoria fue la implantación del servicio de telefonía:

"El concepto de "servicio de habitaciones" [...] ofrece a cada visitante la opción de seguir siendo un provinciano o convertirse en un cosmopolita sin abandonar siquiera su habitación. Todos estos servicios están orquestados y coordinados por medio del teléfono, que se convierte en una extensión de la arquitectura".⁸

Este avance tecnológico supuso un aumento en el nivel de aislamiento del habitante, ya que existía la posibilidad de permanecer en el mismo espacio dentro de una "ciudad de ciudades", gracias al acceso directo a los servicios del edificio que proporcionó el teléfono.

Al igual que el ascensor originó el aislamiento en el interior de los edificios, el automóvil produjo el aislamiento fuera de ellos, una fractura del usuario con la vía pública. El ciudadano, si lo deseaba, podría eliminar su relación con el espacio público, y viajar de realidad en realidad saltando de una isla urbana a otra.

El auge del uso del automóvil en Nueva York pronto acarrió otra "cultura de la congestión", una congestión no deseada que encontraría una solución temporal y una nueva imagen para la ciudad con la llegada del taxi: el automóvil al servicio del ciudadano.

En la actualidad, Internet y la digitalización han provocado el nivel máximo de aislamiento en la sociedad, al conseguir una nueva lobotomía entre la realidad física, el espacio real que ocupa un individuo, y la realidad virtual y aislada que experimenta su mente, dando lugar a una verdadera y exagerada "cultura de la congestión", basada la concentración de personas en un mismo espacio gracias a las realidades virtuales individuales que proporcionan las tecnologías de la era digital.

1.4 EL INDIVIDUALISMO Y LA COMUNIDAD EN LA ERA DIGITAL

La digitalización se hace responsable del individualismo colectivo de las sociedades del siglo XXI, donde las necesidades individuales se satisfacen a través de servicios digitales que estos a su vez generan nuevas necesidades de consumo para una sociedad de masas.

De esta manera, el individuo se siente libre de elegir entre una gran oferta condicionada y dirigida al gusto unificado de las masas, gracias a la publicidad y al acceso directo permanente que proporciona Internet y los dispositivos móviles.



Sección axonométrica del nuevo hotel Waldorf-Astoria.



Viajeros en el metro de Nueva York dotado de Cobertura y Wifi.

*"Ambas expresiones, individualismo igualdad de condición [...] Explican porque el teléfono móvil inteligente y la pantalla del ordenador son máquinas individualizadoras, y por qué los programas estandarizados que se ven en unos y otras crean una igualdad de condiciones en las comunicaciones."*⁹



Deliveroo. Compañía de servicio a domicilio surgida con el boom de los servicios digitales o las famosas "apps".



"Delirious New York".
Downtown Athletic Club.



Escena de la película "In Time", 2011
En una realidad distópica el tiempo se muestra como moneda de cambio



Escenas de la serie "Black Mirror", 2016.
Una realidad distópica individualista y controlada a través de los dispositivos móviles.

Bajo este escenario digital, el sistema económico capitalista ha dado lugar a la transformación de cualquier actividad en productos, en servicios digitales para los consumidores, repercutiendo en las ciudades: Airbnb se ha colado en el mercado inmobiliario, plataformas como Netflix y Spotify en el mundo del ocio, Amazon en las compras online, glovo y deliveroo, en servicio a domicilio, Tinder en las relaciones personales, etc., todo se ha convertido en objetos de consumo individual para la sociedad de masas.

Las ciudades tecnológicas que tienen mayor desarrollo en las telecomunicaciones presentan ciudadanos cada vez más similares a los descritos por Koolhaas en "delirious New York", centrados en el confort individual.

*"Cuando la dirección indica en su publicidad el hecho de que "con sus deliciosas brisas marinas y sus magníficas vistas, las 20 plantas dedicadas a espacios residenciales para los socios hacen del Downtown Club un hogar ideal para esos hombres que están libres de cargas familiares y en condiciones de disfrutar el último grito en materia de vida lujosa", lo que están sugiriendo abiertamente es que para el auténtico hombre metropolitano, la soltería es el único estado deseable."*¹⁰

Este aislamiento también afecta directamente al ritmo de vida de cada ciudadano y por consiguiente, a sus relaciones con el resto de individuos.

Se potencian la simultaneidad de actividades, que en lugar de hacer que el individuo gane tiempo, lo esclaviza y lo condena a un ritmo de vida aún más acelerado, reduce su nivel de atención, y su capacidad observación.

Este uso del tiempo de manera acelerada, junto con el bombardeo masivo de servicios, que Internet y la digitalización han proporcionado, causan la transformación de las relaciones entre individuos, pasando de la espontaneidad de las relaciones personales a la programación de las relaciones sociales.

En un mundo individual, las relaciones sociales se utilizan como compañía en el consumo personal de productos ofertados por la ciudad, debilitando los lazos y vínculos afectivos, y los espacios públicos abiertos a la espontaneidad ciudadana.

La optimización del tiempo, hace que "el tiempo libre" de los individuos deba ser rentable y repercute directamente en el carácter social del espacio público, al convertirse en mero medio de transición entre un punto de consumo y otro.

Las plazas ya no responden como puntos de encuentro, al reunirse los individuos directamente en los espacios de la ciudad destinados a servicios, y disminuye su uso por parte de los ciudadanos con mayor dependencia tecnológica.

Un ejemplo de esta transformación puede ser la fiebre por el fitness y el incremento de gimnasios que ofrece la ciudad, como servicio para el mantenimiento físico individual (de nuevo recuerda a la filosofía del Downtown Athletic Club), que ha optimizado el tiempo dedicado al ejercicio, sustituyendo el juego (actividad donde el tiempo no es rentable) y las relaciones personales que generan las actividades deportivas.

Por tanto, una ciudad basada en una sociedad individual y dirigida hacia la masificación del gusto del consumidor, se muestra cada vez más como el modelo que ya anticipó Koolhaas de Ciudad Genérica, una ciudad impersonal, al no intervenir el ciudadano en su imagen, una ciudad gentrificada y cerrada, centrada en el consumo personal y una ciudad insegura formada por ciudadanos desconocidos, sobre estimulados y en soledad, que en definitiva perjudica y no beneficia la vida en ellas.

Sin embargo, el uso de la digitalización y de los avances tecnológicos hacia la generación de las comunidades, supondría la recuperación de la identidad de las ciudades, el regreso de la confianza entre vecinos, la reactivación de los espacios públicos gracias al empoderamiento ciudadano, y daría lugar al acontecimiento de actividades espontáneas, reforzando las relaciones personales y priorizando las actividades reproductivas frente a las productivas.

Se proponen los modelos colaborativos como espacios de relación e intercambio, para la regeneración de la comunidad del siglo XXI, abierta a la ciudadanía, participativa con una nueva imagen más humana de la ciudad, convirtiéndola en un modelo inclusivo.

1.5 MODELOS COLABORATIVOS PARA HABITAR EN LA ERA DIGITAL

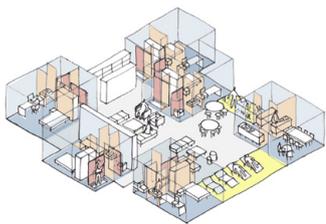
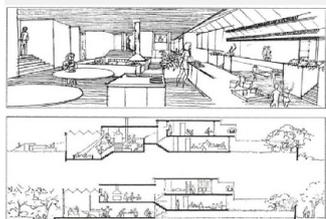


Diagrama del modelo colaborativo Cohousing



Farum Project, Jan Gudmand-Hoyer. Primer modelo de Cohousing. Dinamarca, 1968.



Se recuperan los procesos reproductivos. Cohousing Trabensol, Madrid

Cohousing fue el primer modelo colaborativo surgido en Dinamarca en los años 60, por la insatisfacción de las jóvenes familias danesas con respecto a la forma en la que se distribuían las viviendas.

Este modelo se basaba en completar las residencias individuales de cada usuario con instalaciones y servicios comunitarios, obteniendo beneficios económicos, sociales y sostenibles.

En los años 70 el modelo “kollektiv” ganó popularidad en los países nórdicos al igual que en los años 80 en EEUU, donde tuvo muy buena acogida.

Al tratarse de un modelo participativo, su diseño puede ir desde un conjunto de casas compactas en torno a un espacio verde común a la reutilización de un conjunto de viviendas que conforman una manzana, como fue el caso de “N Street Cohousing” Davis, California.

La base del modelo Cohousing es la comunidad, ya que todas las decisiones las toman los propietarios por consenso, y no existe jerarquización.

Estas decisiones pueden ser desde el diseño, la ubicación, el precio del m², hasta los servicios que solo exclusivamente van a utilizar, en función a sus necesidades reales y que compartirán con el resto de la comunidad como lavandería, guardería, comedor, huertos, sala de tv, etc.

El diseño de este modelo se realiza a través de un sistema Bottom-Up, lo que garantiza durante el periodo de planificación del proyecto, la consolidación de la comunidad.

Tras la reciente crisis económica y los problemas surgidos de la digitalización de los procesos productivos, como la soledad no deseada en una sociedad individualista, o problemas para acceder a una vivienda digna, los modelos Cohousing regresan al panorama actual para promover la interacción social por el bienestar físico y psicológico de sus residentes.

Al inicio de la era digital, habitar significaba compartir, colaborar e intercambiar. Se restablecían los patrones de lo público-privado, tendiendo hacia una red conectada de servicios compartidos bajo el concepto de “espacio abierto” gracias a los avances tecnológicos y a la economía colaborativa, y se conseguía pasar del individualismo al espacio común, promoviendo un modelo de vida más sostenible desde un punto de vista social y económico, que impulsa la recuperación de espacios públicos, zonas de servicios comunes y espacios de relación entre individuos, centrados en la imagen de comunidad.

Bajo este nuevo modelo de trabajo colaborativo, surgió el modelo Coworking, caracterizado por la forma de trabajo (y no un espacio específico) del siglo XXI.

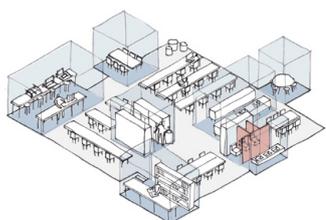


Diagrama del modelo colaborativo Coworking



Imagen de los primeros coworkings. Hoffice

El término Coworking apareció por primera vez al final de los años noventa por el americano Bernard de Koven que describió el fenómeno como “Working together as equals”, enfatizando no solo en la proximidad física, sino en el tipo de relación entre los trabajadores.

Comienzan siendo lugares beneficiosos de encuentro y de intercambio de informaciones que dieron lugar a nuevos modelos de comunidad, auto organizada, alejada de la competitividad.

Estos espacios de trabajo están considerados por los jóvenes profesionales independientes una alternativa preferente al trabajo a domicilio, a menudo aislado y marginado, o a los espacios semipúblicos como cafeterías o bibliotecas, donde la principal diferencia de estos tipos de trabajo frente a las otras organizaciones espaciales flexibles con áreas comunes compartidas, es la centralidad de las relaciones sociales entre los usuarios como una pequeña comunidad.

Las condiciones socioeconómicas y las increíbles posibilidades que ofrecen las redes están conduciendo a un aumento global en estos espacios de trabajo, tomando impulso en el año 2005 cuando Brad Neuberg creó el “Hat Factory” en San Francisco. Se trató de un loft a servicio de varios freelancers. Posteriormente creó el “Citizen Space”, el espacio Coworking que realmente alcanzó popularidad en EEUU.

Los espacios Coworking ofrecen instalaciones de primera calidad, una excelente conexión a Internet, buenas condiciones para el confort y el mobiliario idóneo para pasar largas sesiones de trabajo. También son importantes las dimensiones del espacio y los servicios que se ofrecen como kitchenettes, salas de reuniones o espacios de trabajo.

A menudo aparecen a pequeña escala, enfocado hacia trabajadores locales, aunque a veces pueden realizar una función regenerativa del vecindario en el que se implantan.



Coworking Agora Collective. Berlín, 2011.

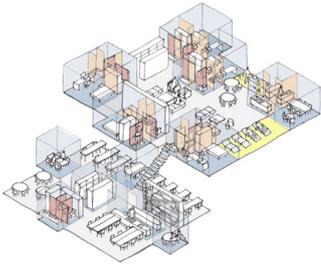


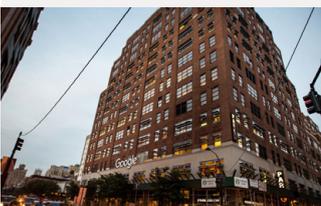
Diagrama del modelo colaborativo Coliving



Imagen de una comunidad en un Coliving.



The Collective Old Oak, Londres.



Una forma de gueto corporativa y autoimpuesta: el Googleplex en Nueva York, aislado de la vida exterior de la calle.
Richard Sennett. Construir y habitar.

Gracias al nuevo modo de vida surgido en la era digital, la sociedad ha recuperado el carácter nómada que había perdido. Emergen nuevas prácticas de habitar donde la línea entre vivir y trabajar se difumina, afectando a la forma de entender la casa y la ciudad.

La liberación de objetos físicos que proporciona Internet y la creación de nuevas profesiones y basadas únicamente en la conexión a la red, han permitido al nómada digital priorizar la localización del espacio de trabajo, convirtiéndose en protagonista.

A este nuevo perfil pertenecen los nuevos trabajadores de profesiones digitales que prefieren intercambios culturales y experiencias enriquecedoras, siendo necesario el sentimiento de comunidad como adaptación al medio.

El modelo Coliving surgió en Silicon Valley en el año 2015 cuando trabajadores que pasaban un corto periodo de tiempo decidieron compartir vivienda y lugar de trabajo por motivos económicos. Rápidamente el modelo se ha expandido a ciudades relacionadas con ocio y vacaciones como Bali, Seychelles, Tailandia, Brasil, Túnez o Marruecos, aunque cada vez más se pueden encontrar en grandes ciudades y Smart Cities como Nueva York, Londres, Tokio, Berlín, etc..

Este modelo es una evolución de Coworking, un lugar de trabajo “sociable e inspirador”, donde trabajo y ocio se entremezclan.

Sus usuarios suelen ser emprendedores, artistas, Makers, creativos de Start apps, freelance, y en general nómadas digitales, profesionales afines que, además de compartir un lugar de trabajo, comparten una vivienda gracias un estilo de vida sostenible que les permite el intercambio de experiencias y la utilización eficiente de espacios y recursos.

Este modelo que está formado por unidades habitacionales y viviendas mínimas combinados con servicios de un Hotel, dirigidos a residentes nómadas que quieran pasar estancias cortas desde un mínimo de dos semanas hasta un máximo de seis meses.

Se trata de una residencia para trabajadores donde el espacio se entiende más con un servicio, resultado de la nueva filosofía de vida donde trabajo y vivienda convergen.

Funciona como una red social física que ofrece más posibilidades de aprendizaje, Networking, colaboraciones, etc., y que contiene, además de coworking, espacios de trabajo y salas de reuniones, servicios y zonas comunes como salas de cine, spa, exposiciones, cocinas comunitarias, gimnasio, etc., que generan micro comunidades y establecen fuertes relaciones entre vecinos.

Más adentrados en la era digital, se puede observar la evolución que han ido experimentando estos nuevos modelos colaborativos, y se perciben grandes diferencias entre Coworking y Colivings gestionados desde la comunidad, formado por pequeños emprendedores, a otro perfil implantado por grandes empresas y promocionado por el mercado de consumo, convertidos en servicios privados dentro la ciudad.

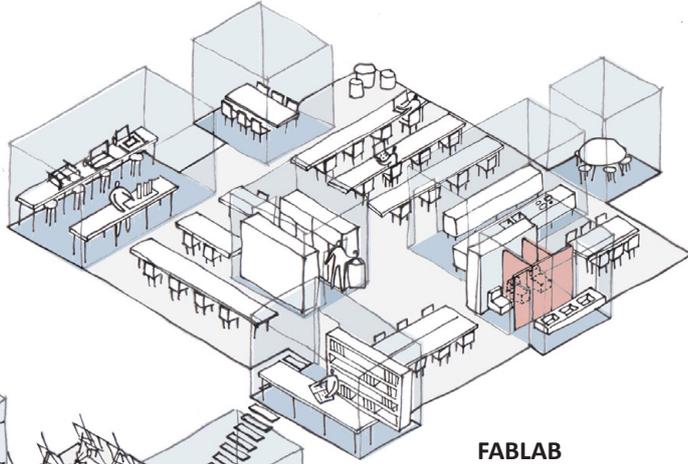
Aunque ambos modelos presentan una imagen similar de espacios domésticos al servicio de las esferas laborales y las relaciones sociales, existen grandes diferencias difíciles de percibir, que producen resultados opuestos sobre el vecindario donde se establecen y en general, sobre las ciudades.

Es fundamental la gestión de estos modelos para garantizar su apertura o clausura hacia el espacio público y con ello, la regeneración o gentrificación de barrios.

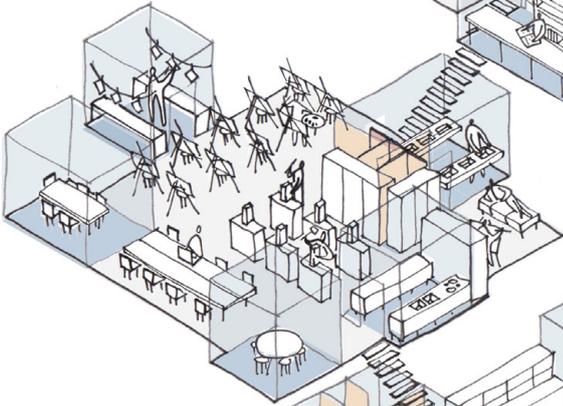
De manera que un Coworking gestionado por los profesionales que lo ocupan, es un espacio flexible, reprogramable, y abierto a cualquier actividad propuesta por sus usuarios como catalizador de proyectos, sinergias e intercambios de ideas que refuerzan la comunidad de una manera sostenible, mientras que los modelos gestionados y desarrollados por empresas privadas y ajenas a los trabajadores que utilizan sus instalaciones, son espacios rígidos bajo la imagen de contenedores flexibles, al ofrecer simultaneidad y gran diversidad de usos, pero que tratan a sus usuarios como individuos independientes y aislados que comparten servicios, sacando mayor rentabilidad del espacio por consumo individual.

La diferencia está en un espacio utilizado por un *homo faber*, a un espacio utilizado por un *animal laborans*.

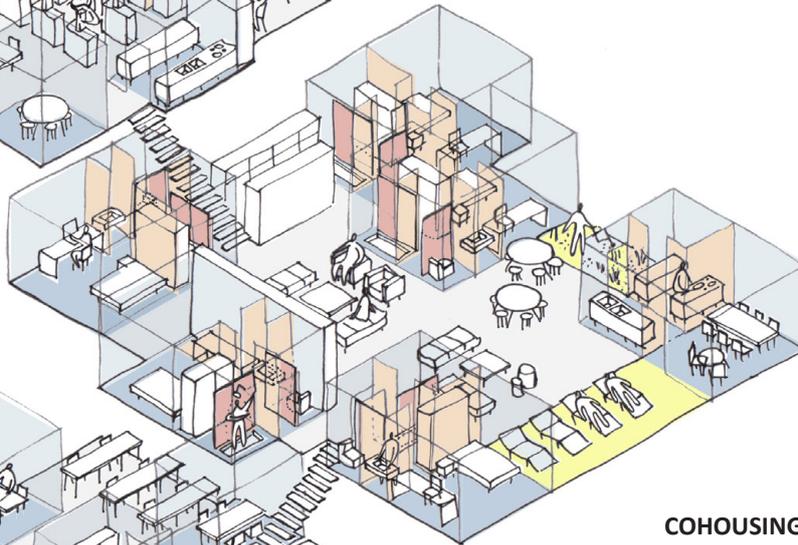
“El Animal laborans, como la propia expresión da a entender, es el ser humano asimilable a una bestia de carga, un siervo condenado a la rutina. [...] Por el contrario, Homo faber es para Arendt la imagen de hombres y mujeres que hacen otra clase de trabajo, que producen una vida en común. [...] Mientras que para el Animal laborans sólo existe la pregunta «¿cómo?», el Homo faber pregunta «¿por qué?».”¹¹



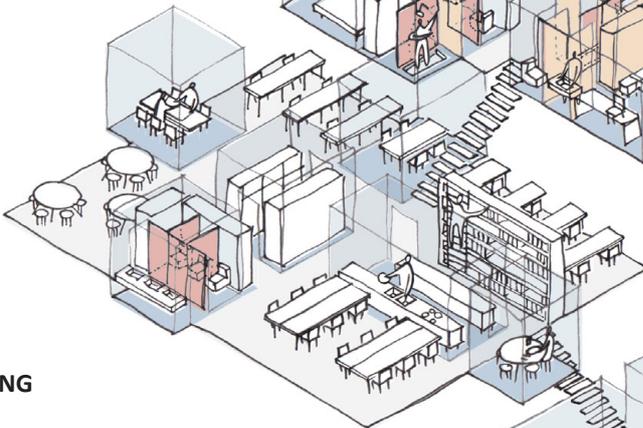
FABLAB



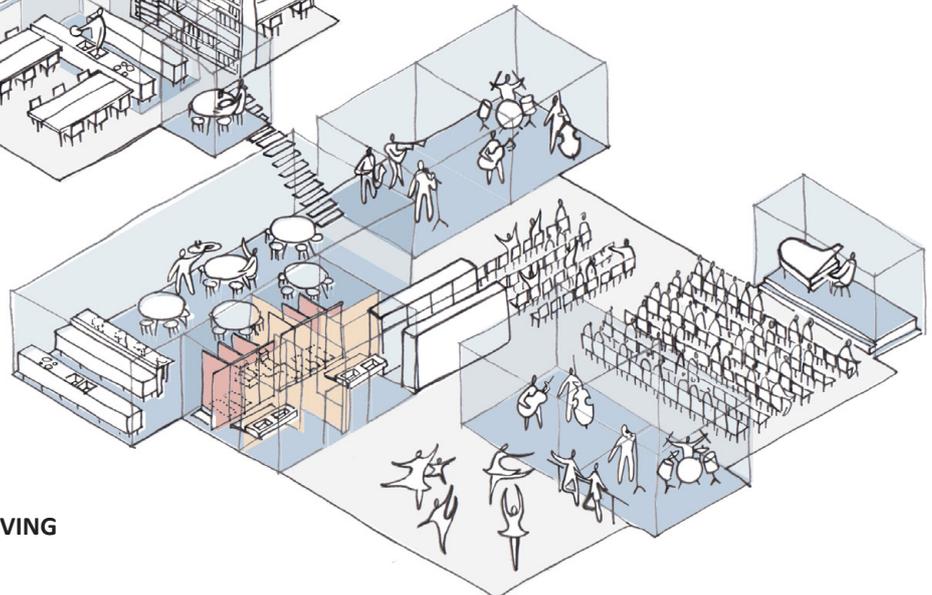
TALLER ARTÍSTICO



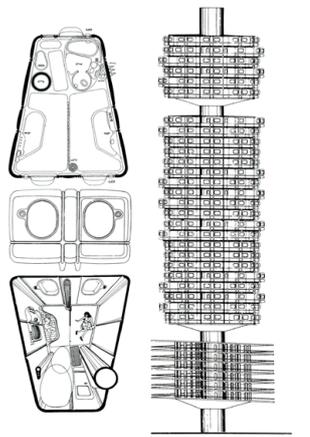
COHOUSING / COLIVING



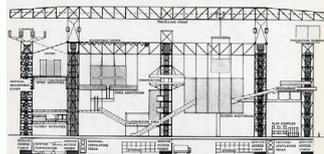
COWORKING



COLOVING



Capsule Homes. Warren Chalk, Archigram 1964.



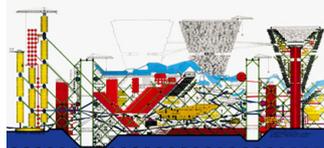
Fun Palace. Cedric Price, 1961-1972.



Walking City. Ron Herron, Archigram 1964.



Instant City. Peter Cook, Archigram 1968-70.



Plug-in city. Peter Cook, Archigram 1964.

2. MARCO TEÓRICO

2.1 LA CIUDAD TECNOLÓGICA

El inicio de los años sesenta, fueron años de optimismo tecnológico en los que se produjo un giro hacia las tecnologías de la comunicación y de la información, en los que surgió la denominada “cultura de masas”. Bajo un sistema económico capitalista y un estado tecnocrático, se modifica el paradigma funcionalista arquitectónico, replanteándose la determinación unívoca forma-función.

Surgen proyectos teóricos basados en el desarrollo tecnológico, ciudades reprogramables y arquitecturas efímeras, centradas en el consumo de la sociedad. Tras la llegada de la era digital, los conceptos empleados en el desarrollo de estos modelos utópicos, fundamentados en la estructura de sistemas y redes, cobran sentido en la sociedad actual en la que nos encontramos, ya que la digitalización e Internet han permitido el uso del espacio al servicio del individuo, la transformación de las ciudades en escaparates de servicios y han otorgado a los individuos el carácter nómada, impulsando la reducción del espacio a la unidad individual.

Cedric Price

La arquitectura de Cedric Price se basa en la teoría Cibernética y consiste en sistemas que se relacionan muy directamente y de manera recíproca, con la participación de los agentes activos. Destaca por interactuar con el entorno urbano y dar respuesta a las necesidades de sus visitantes al ser una arquitectura abierta y reprogramable.

El diseño del proyecto Fun Palace, consistió en una retícula de acero de cuadrados de 60 pies (18.3 m), rematada con grúas para mover elementos modulares dentro del gran contenedor de diversión. La estructura-exoesqueleto era similar a un andamio, equipada con puentes grúa para maniobrar y ensamblar los diversos componentes plug-in: muros, plataformas, pisos, escaleras y módulos de techo prefabricados, de esta manera, los usuarios podían improvisar y reprogramar los espacios a su antojo.

“Su forma y estructura, se asemejan a un gran astillero en el que se pueden ensamblar, mover, reorganizar y desechar continuamente recintos como teatros, cines, restaurantes, talleres, áreas de reunión”.¹²

Archigram

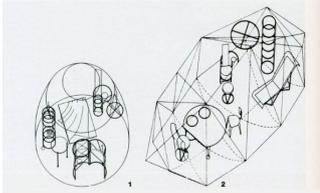
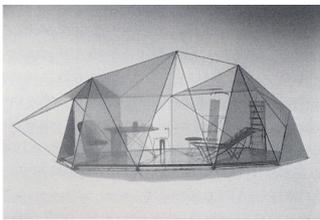
Los proyectos de Archigram, sin embargo, están dirigidos hacia una sociedad en movimiento, nómada y transitoria dominada por la cultura de consumo y respaldada por su manifiesto “Living City”, donde reconocen a la ciudad como un organismo único, más que una colección de edificios, una gran infraestructura móvil basada en kits, módulos y conexiones y planteada como producto de consumo.

El grupo de arquitectos planteaba un modelo de ciudad que respondiera a la nueva forma de vida basada en una sociedad individual y de consumo, surgida en esa época. Los conceptos de sus teorías mostraban al ser humano como un individuo autónomo, y a su hábitat como un conjunto de microestructuras estandarizadas y desechables, proyectos como Cushicle o Living-pod, dentro de una megaestructura representando a la ciudad. Sus propuestas para la ciudad tecnológica, Walking City, Instant City o Plug-in City, están basados en la hibridación entre edificio y máquina, y muestran una filosofía de vida centrada en actividades efímeras de consumo, que refuerzan el individualismo y el nomadismo de aquella sociedad utópica.

Walking City o la “ciudad caminante” se muestra con forma de insecto-máquina, edificios inteligentes o “máquinas para vivir”, nómadas y con la capacidad de interconectarse con otras ciudades semejantes para intercambiar ocupantes o reponer recursos.

Instant City o la “ciudad instantánea” replantea la permanencia de la arquitectura en un lugar fijo, así como la exclusividad del disfrute de los servicios ofertados por dicha arquitectura. A través de globos aerostáticos, la ciudad se desplaza a cualquier rincón del planeta, una tecnología punta al servicio de la cultura de masas.

Plug-in City, estudia los conceptos de cápsula y megaestructura, una ciudad constituida por una trama base y células intercambiables. Formada por una estructura que articula las diversas células y grandes grúas para el intercambio de estos módulos individuales, a criterio de los consumidores, la arquitectura es entendida como un objeto de consumo desechable.



La chica nómada de Tokio. Toyo Ito, 1985.



Hotel Cápsula Nakagin. Kisho Kurokawa, Tokio 1972.



Hotel Cápsula "Nine Hours", Tokio.



Escena de la película "El quinto elemento"



Blade Runner, 1982. Los Ángeles futuristas de 2019, con una imagen muy similar a la ciudad de Tokio en la actualidad.



Escenas de las películas "Her", inspirada en la sociedad de Los Ángeles en un futuro cercano, y "Lost in translation", basada en la sociedad japonesa de hace 16 años. Pese a no estar situadas en el mismo marco temporal, ambas películas muestran una realidad similar.

Toyo Ito

Pao For The Tokyo Nomad Girl fue un conjunto de instalaciones realizadas entre 1985 y 1989 por Toyo Ito, que cuestionan el modo de habitar imperante en el contexto de una sociedad tardo-capitalista y post-industrial, así como su relación con un entorno y realidad en plena crisis, económica y de valores, especialmente en Japón.

La chica nómada de Tokio es un buen ejemplo de este nuevo modo de habitar. Como propuesta experimental planteada, refleja la idea de casa atomizada o si se quiere, el sueño de domesticar mil fragmentos dispersos. La vivienda de esta urbanita es su ciudad; su baño es cualquier gimnasio, su comedor son los miles de restaurantes disponibles, el estar de su casa es la biblioteca pública o la discoteca. Con lo que ofrece el entorno urbano, a ésta nómada le basta un espacio un espacio mínimo, ligero y móvil (suficiente para estar conectada y cuidar su imagen) que instalará en las cubiertas de los edificios.

El nuevo sujeto, encarnado por la chica nómada, urbanita, hedonista e independiente, rompe su relación de enraizamiento con el lugar para ejercer individualmente su libertad, tiene conciencia de su pertenencia a la clase consumidora, y realiza sus actividades cotidianas en un medio denso, la ciudad, diluyendo la distinción entre los ámbitos privado y público (y también, interior y exterior).

Desapegada de toda relación material (no tiene procedencia ni posesiones), la chica nómada no necesita ya un contenedor en el que desplegar su intimidad y almacenar bienes superfluos, sino un medio flexible en el que las funciones y escala se reducen, el perímetro se difumina y los usos se superponen. La nueva solución doméstica es textil y amorfa, y simplemente se posa en el medio urbano, al que se conecta y parasita.

Tokio como imagen de ciudad futurista

El proyecto que planteó Toyo Ito hace 25 años no está muy alejado de la realidad actual. Representa una nueva figura social surgida tras los efectos de la digitalización y de la globalización: El nómada digital, un individuo que establece su forma de vida a través de la digitalización de los procesos productivos y reproductivos, y que adquiere una libertad total al prescindir del sentimiento de pertenencia que lo ataba un lugar específico. Gracias a la transformación digital de los servicios ofertados en las ciudades, el nómada digital puede desenvolverse en una unidad mínima de habitación, ya que el resto de necesidades las satisfará a través de la ciudad.

El contexto en el que se sitúa este proyecto tampoco queda muy alejado del actual modelo urbano de desarrollo de las grandes ciudades, que han establecido como centro y base de su infraestructura, las telecomunicaciones, reforzando su proyecto al haber reconocido a Tokio como un referente en la evolución tecnológica de las ciudades.

Tomando Tokio como modelo de ciudad, se pueden comprobar los primeros efectos de aislamiento en la sociedad digital centrada en el consumo masivo de servicios.

Con el individualismo presente en todos los escenarios de la ciudad, Tokio se ha convertido en el tablero perfecto para implantar los primeros proyectos experimentales basados en las Cápsulas habitacionales que ya predijo Toyo Ito y el grupo Archigram.

En el cine de ciencia-ficción también se muestran escenarios donde el individualismo está directamente relacionado con la tecnología y se representan espacios futuristas reducidos a la mínima unidad de la sociedad, de nuevo, las cápsulas habitacionales, al igual que se exponen las ciudades del futuro, sin importar su ubicación, con una influencia asiática y muestran una sociedad aislada por los avances tecnológicos.



2.2 LA CIUDAD HUMANA

Al igual que el inicio de los años 60 resultó ser un periodo de cambios en el campo de la arquitectura debido al desarrollo tecnológico, para la Ciudad de Nueva York significó en el comienzo de una lucha contra la tecnología más popular de la época: el automóvil.

En 1961, Jane Jacobs fue la primera en levantarse contra el modernismo reivindicando una escala de barrio para la ciudad, y aunque fue una adelantada para su tiempo, no se tomaría verdadera conciencia sobre la importancia de la escala humana hasta la intervención de los espacios públicos de Nueva York, como la peatonalización de Broadway llevada a cabo por el arquitecto Jan Gehl, en 2009.

Gracias a grandes referentes como Jane Jacobs y Jan Gehl, Nueva York está consiguiendo encontrar el equilibrio entre una ciudad centrada en la tecnológica y en las personas, interesándose por la recuperación de los espacios públicos y la cohesión social.

Desde las manifestaciones surgidas en defensa de ciudades más amables con sus habitantes, surgen numerosos movimientos en Nueva York, motivados por "los paseos de Jane" y en contra de la gran aceleración tecnológica. El Slow Movement, de origen italiano, llega a la ciudad reivindicando el uso consciente y global del tiempo y el espacio. También han aparecido otros como el Neoludismo (rechazo a las nuevas tecnologías), Slow food o Slow Fashion, entre otros.

Jane Jacobs

Jane Jacobs (1916-2006) fue una urbanista y activista cuyos escritos defendieron un enfoque fresco y basado en la comunidad para la construcción de la ciudad. No tenía una formación formal como planificadora y, sin embargo, su tratado de 1961, *La muerte y la vida de las grandes ciudades estadounidenses*, presentó ideas innovadoras sobre cómo funcionan, evolucionan y fracasan las ciudades.

Jacobs veía a las ciudades como sistemas integrados que tenían su propia lógica y dinamismo que cambiarían con el tiempo de acuerdo con la forma en que se usaban. Con un ojo atento a los detalles, escribió con elocuencia sobre aceras, parques, diseño minorista y autoorganización. Promovió una mayor densidad en ciudades, bloques de baja altura, economías locales y usos mixtos. También apoyó la contribución de los residentes locales al desarrollo de sus vecindarios.

"El único pecado que ha cometido cierta gente", viene a decir Jacobs, "es no poder pagarse una vivienda decente. Por ello, se les destierra al extrarradio de la ciudad, se les segrega en barrios enteros de VPO, iguales, lejanos, sin diversidad". No sólo eso, sino que además, se priva a los centros de las ciudades de gente con el empuje necesario para mejorar sus avejentados edificios. Todos salimos perdiendo; de la misma manera que todos ganaríamos si ese capital se destinase a impulsar la rehabilitación de la ciudad consolidada.

Jan Gehl

A través de sus intervenciones urbanas como la peatonalización de Broadway, la creación de comunidades a través de la incorporación de islas urbanas aisladas como plazas para la ciudad, o la regeneración de las calles de East Midtown, está devolviendo a Manhattan la vida pública que tan debilitaba se encontraba.

Gehl no solo defiende las ciudades caminables, si no también las ciudades asequibles para sus habitantes y aborda sus proyectos desde la participación ciudadana.

Realiza numerosos talleres públicos con la comunidad y plantea estrategias basadas en la opinión de los vecinos.

Ante la propuesta participativa para el "Broadway Boulevard", la respuesta de los neoyorquinos fue instantánea. Desde el comienzo del proyecto los ciudadanos estaban involucrados en el proyecto, no solo a través de una comunicación inclusiva en una fase de diseño, si no también desde la ejecución a nivel de calle.



Propuesta de Robert Moses para Greenwich Villae.



Manifestaciones encabezadas por Jane Jacobs contra la construcción de una autovía en Greenwich Villae.



La solución de Jane Jacobs para el espacio urbano muerto: Greenwich Village, Nueva York, como una vuelta al París anterior a Haussmann Richard Sennett. Construir y habitar.



Peatonalización de Time Square impulsada por el arquitecto danés Jan Gehl.

3. OBJETIVOS

El proyecto de investigación pretende encontrar las claves que hacen que las Smart Cities sean ciudades abiertas, con identidad y propensas para la generación de comunidades que estimulen sentimientos de pertenencia, carentes en una sociedad individualista y genérica. Un modelo de habitar que fomente el encuentro vecinal y la vida en comunidad.

*“Nos enfrentamos actualmente a la tarea de construir ciudades de manera que éstas nutran a las comunidades y al medio ambiente que, en última instancia, nos sostiene”.*¹³

Finalmente, se puede observar una vez más, la disociación entre el espacio y la forma de trabajo que han originado los avances tecnológicos en la era digital, como sucedió en el S.XVIII con la primera revolución industrial y posteriormente con la segunda.

Se observa como de nuevo las actividades productivas y reproductivas vuelven a dialogar en un mismo espacio carente de tipología específica gracias al carácter de ubicuidad que la digitalización y la revolución en el intercambio de información que ha supuesto internet, han proporcionado.

Las nuevas tecnologías, además de haber afectado a las actividades productivas, desde softwares enfocados a procesos de diseño hasta las impresoras 3d, han supuesto una revolución en cuanto a los sistemas globales de producción, cambiando completamente sus connotaciones y la promoción local como global de estos nuevos bienes materiales a través de páginas web, pasando de nuevo a un primer plano los trabajadores de la industria creativa del S.XXI y surgiendo una nueva figura profesional, los “makers”, una actualización de los artesanos convencionales, desaparecidos a causa de la revolución industrial y que ahora regresan con la revolución digital.

Por tanto, gracias a la nueva lobotomía que sufren los espacios de trabajo y al empoderamiento que otorga la digitalización de los procesos productivos a los ciudadanos, surgen modelos colaborativos como contenedores de nuevos procesos productivos, centrados en pequeños emprendedores que potencian e integran a la industria en el tejido urbano, revitalizándolo a través de talleres y actividades de intercambio entre los trabajadores y el vecindario, generando una nueva visión de comunidad.

Estos espacios funcionan como centros neurálgicos abiertos a la ciudad y permiten el intercambio de información, sinergias y colaboraciones entre personas con distintos perfiles, niveles de especialización y grados de implicación generando una sólida comunidad, regresando la filosofía de trabajo previa a la primera revolución industrial:

*“Desde la edad media, el experto ha desempeñado el papel de maestro artesano, que es forzosa-mente un experto sociable. Los rituales civiles y religiosos que estructuraban los gremios forjaba un vínculo social en el cual el maestro tenía el deber de participar; la organización interna de cada taller, que se basaba en la autoridad ejercida personalmente en el marco de una pequeña comunidad, reafirmaba aún más la sociabilidad. Más cerca de los tiempos modernos, el aficionado fue poco a poco perdiendo terreno, en especial en el despertar de la Era Industrial: la curiosidad insaciable del aficionado pareció entonces menos valiosa que el conocimiento especializado. Sin embargo, el experto moderno dispone de poco rituales potentes que lo unan a la comunidad general o incluso a los colegas.”*¹⁴

Los “artesanos de la revolución digital” gracias a las nuevas formas de habitar en las que las esferas domésticas y laborales se mezclan, recuperan los procesos productivos, aunque ahora regresen digitalizados, centrados principalmente en “la práctica” frente a “lo práctico”, gracias a la motivación y dedicación que la libertad de gestionar su tiempo, les permite.

Gracias a la digitalización regresa la figura del “Homo Faber” y el taller del artesano, convertidos en profesionales digitales en el interior de grandes espacios abiertos, generando comunidad, al igual que ocurría en la era medieval.

*“Homo faber con el significado de «el hombre como creador de sí mismo». [...] se basaba en la convicción de que, a medida que la fuerza de la costumbre y la tradición se debilitaba, la gente tenía que «experimentar» por sí misma.”*¹⁵

Surge una arquitectura abierta y permeable, que consigue diluir las relaciones que se producen en su interior hacia la vía pública, recuperando estos espacios de relación perdidos.

Gracias a los modelos colaborativos, se utiliza el espacio como un medio de empoderamiento social y productivo y como una infraestructura de procesos de autodeterminación y de nuevas formas de vecindad.



Ilustración de Brett Ryder en *The Economist*. *The third industrial revolution*.

Ratti sugiere un artículo publicado en *The Economist* que la “fábrica del futuro podría asimilarse más a las casitas de tejedores en lugar de la cadena de montaje fordista”.



Similitud entre la escala de un taller de encuadernación del s.XVIII y el fablab de MediaLab-Prado.



Cualquier espacio es idóneo para Coworking: “Loosecubes” en Dumbo, Brooklyn.



Conexión entre los vecinos del barrio de Neukölln gracias a Agora Collective.



La comunidad generada en el interior de MediaLab-Prado conquista el espacio público, devolviéndole su carácter social y conectando con el barrio.



Torno Colab, Quito. Recuperación de espacios residuales a través de eventos para la comunidad.



High Line, Nueva York. Recuperación del espacio público a través de procesos participativos. Gracias a su comunidad, se realizan numerosas actividades colectivas aportando vida al barrio.

La investigación se centra en el estudio de modelos colaborativos como plataformas sociales y catalizador de proyectos participativos gestionados por la comunidad y centrados en las necesidades del barrio, regenerándolo.

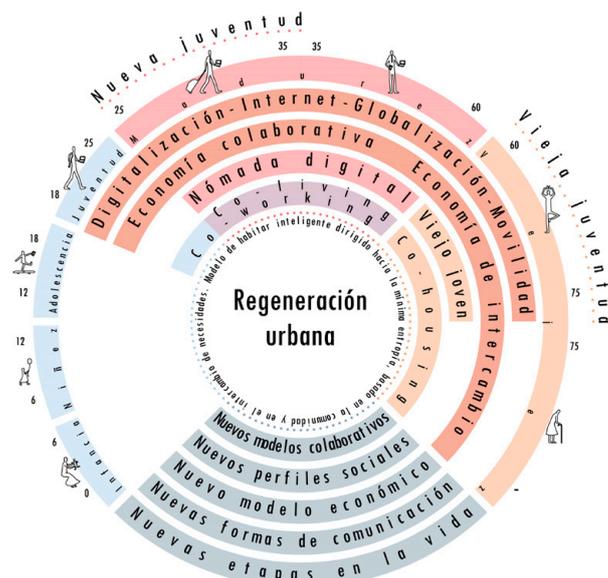
Se proponen los modelos colaborativos como contenedores abiertos y puntos de encuentro para la comunidad, espacios que evolucionan con las necesidades de sus usuarios. Un espacio vivo, en continuo movimiento y una fuente de vitalidad con un gran carácter social, plataformas para el empoderamiento ciudadano.

“El «empoderamiento» exige la construcción y la reconstrucción de los vínculos interhumanos, así como la voluntad y la capacidad de implicarse con las demás personas en un esfuerzo continuo por convertir la convivencia humana en un entorno hospitalario y acogedor, propicio para la cooperación mutuamente enriquecedora entre hombres y/o mujeres que luchan para adquirir mayor autoestima, por desarrollar su potencial y por hacer un solo adecuado de sus capacidades. En definitiva, una de las cuestiones más decisivas que está en juego con la educación permanente orientada al «empoderamiento» es la reconstrucción de un espacio público (cada vez más desierto en la actualidad) en el que los hombres y las mujeres puedan participar en una traslación continua entre lo individual y lo colectivo, entre los intereses, los derechos y los deberes de índole privada y los de índole comunal.”¹⁶

“El trabajo de improvisar un orden en la calle une la gente su comunidad, mientras que los proyectos de «renovación», que tal vez proporcionen una calle más limpia, casas bonitas y grandes tiendas, no ofrecen a los habitantes ninguna manera de marcar su presencia en el espacio. En los talleres, las oficinas y los laboratorios se produce tanta improvisación como en las calles. Lo mismo con el jazz, otras formas de improvisación implican habilidades sus séptimo bless de desarrollo y mejora.”¹⁷

Tras un análisis acerca de la importancia de los procesos reproductivos, basado en el cuidado y la atención del individuo a través de la comunidad e insuplantable por la tecnología, se apuesta por una digitalización al servicio de los ciudadanos, en aras de recuperar el ritmo de vida acorde a la naturaleza humana y adaptar los servicios e infraestructuras de las ciudades a las necesidades reales y no a las virtuales, adictivas y supérfluas creadas para una sociedad de consumo, orientar el desarrollo tecnológico de las ciudades hacia las personas en lugar de crear ciudades donde las personas están orientadas hacia la dependencia tecnológica.

Se propone un modelo de habitar inteligente basado en la mínima entropía, potenciando el reciclaje urbano y sostenible a través de prácticas colaborativas. Con la economía colaborativa como sistema económico, se impulsa la recuperación de espacios públicos, zonas de servicios comunes y espacios de relación entre individuos centrados en la imagen de comunidad, generando negocios humanizados basados en compartir, y se promueven los modelos colaborativos creados y gestionados desde modelos participativos permitiendo una optimización de recursos y servicios (servicios compartidos, modelos compartidos de propiedad, espacios de trabajo comunitarios, etc.), haciendo de la ciudad inteligente un modelo asequible para todo el que habite en ella.





Coworking Bat Haus en Brooklyn. Un gran espacio reprogramable para actividades centradas en la comunidad.

4. METODOLOGÍA

Para garantizar un modelo colaborativo inclusivo, se realizarán diversos casos de estudio presentes en la ciudad de Nueva York. Se prestará especial atención al carácter del espacio de dichos modelos, y se clasificará su grado de inclusión a través del análisis de los siguientes atributos: Adaptabilidad; Re-programación; Retro-alimentación; Versatilidad; Indeterminación; Permeabilidad; Sociabilidad; Sostenibilidad; Movilidad; Dotación; Tecnicidad; Domesticidad; etc.

También se estudiarán en profundidad como se ven afectados estos atributos por los diferentes modelos de gestión y financiación así como por su localización, y las dimensiones de sus espacios, para finalmente analizar el tipo de comunidad que se genera en su interior, su nivel de empoderamiento y el impacto de dichos modelos sobre el barrio.

FUENTES DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto de investigación se desarrollará a través de la metodología teórico-práctica y se nutrirá del estudio de los casos prácticos de los diferentes modelos colaborativo presentes en la Ciudad de Nueva York, consultas sobre fuentes documentales en Avery Architectural & Fine Arts Library en Columbia, y principalmente de la asistencia a varios cursos impartidos en Graduate School of Architecture, Planning and Preservation de la Universidad de Columbia, asistiendo como Visiting Scholar.

Como actividades complementarias, se asistirá a conferencias, seminarios y a cualquier evento relacionado con la investigación y organizado por instituciones como Storefront for Art and Architecture, Institute for Architecture and Urban Studies (IAUS), MoMa, New Museum, Guggenheim Museum, Center for Urban Pedagogy, etc.

Dentro de los programas que oferta Columbia GSAPP, Advanced Architectural Design, Historic Preservation, Architecture and Urban Design y Critical, Curatorial & Conceptual Practices, se proponen las siguientes asignaturas para el desarrollo del proyecto:

Operating Platforms: Publication, Exhibition, Research. Felicity D.Scott. Investiga qué papel han desempeñado las diferentes plataformas de difusión para la formulación y comprensión de la arquitectura.

Open work. Enrique Walker. Investiga una arquitectura abierta, sin importar su programa, desde la flexibilidad y la obsolescencia programada.

Visual Studios. Laura Kurgan. Práctica crítica que da forma a la evolución tecnológica, relacional y ambiental del mundo, a través de la conceptualización del diseño.

History and Theory. Reinhold Martin. Amplio enfoque social y cultural de la arquitectura, con especial atención a las preocupaciones globales emergentes en términos de una rica matriz de parámetros (políticos, económicos, artísticos, tecnológicos y discursivos).

Building Science and Technology. Craig Schwitter. Investiga la evolución de las soluciones constructivas con el desarrollo de las nuevas tecnologías en un mundo globalizado.

Residential Planning in Global Cities. Kate Dunham. Investiga las consecuencias de una urbanización masiva provocada por las grandes migraciones hacia las ciudades.

New towns to Smart Cities. David Smiley. Se analizan las consecuencias del modernismo en las ciudades, se estudia la "vida mental" de las metrópolis y analiza el estado actual de las Smart Cities.

Global Healthy Cities. Malo Hutson. Investiga acerca de la planificación urbana de cara a las grandes poblaciones que residen en las ciudades para poder garantizar su bienestar.



Columbia GSAPP.



Storefront for Art and Architecture



Museum of Modern Art

5. BIBLIOGRAFÍA

- Agudo-Martínez, M. J. *La casa como cápsula: planteamientos conceptuales del grupo Archigram (1961-1974)*. International Conference on Construction Research, At INSTITUTO DE CIENCIAS DE LA CONSTRUCCIÓN EDUARDO TORROJA, MADRID, ESPAÑA. 2013.
- Bauman, Zygmunt. *Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil*. Madrid, Siglo XXI de España Editores, S.A., 2003.
- Bauman, Zygmunt. *Vida líquida*. Barcelona, Paidós. Espasa Libros, S.L.U., 2006.¹ op. cit., pág 54; ² op. cit., pág 39; ³ op. cit., pág 96; ¹³ op. cit., pág 106; ¹⁶ op. cit., pág 165;
- Bericat Alastuey, Eduardo. *Sociología de la movilidad espacial. El sedentarismo nómada*. Madrid, Siglo XXI de España Editores, S.A., 1994.
- Brearly, Mark (2015): A good city has industry. ISOCARP Sesión del Congreso en Antwerp, (<https://www.youtube.com/watch?v=XzM3AERvM70>), 2015.
- Broen, Julie. *Curating the "Third Place"? Coworking and the mediation of creativity*. Revista Geoforum 82 (2017) 112-126. 0016-7185/ 2017 Elsevier Ltd.
- Caruso St John Architects. Mozas, Javier. Fernández Per, Aurora. *La Oficina en la hierba. La evolución del espacio de trabajo*, Victoria-Gasteiz, a+t architecture Publisher, 2017.
- Dal Fiore, Filippo. *"Nomads at last"? A set of perspectives on how mobile technology may affect travel*. Revista Journal of Transport Geography 41 (2014) 97-106. 0966-6923/ 2014 Elsevier Ltd.
- Gehl, Jan. *La humanización del espacio urbano*. Barcelona, Editorial Reverté, S.A., 2006.
- Gresleri, Jacopo. *Cohousing. Esperienze internazionali di abitare condiviso*. Busalla, plug_in, 2015.
- Huber, Andreas. *Theorising the dynamics of collaborative consumption practices: A comparison of peer-to-peer accommodation and cohousing*. Revista Environmental Innovation and Societal Transitions 23 (2017) 53-69. 2210-4224/ 2016 Elsevier B.V.
- ID22: INSTITUTE FOR CREATIVE SUSTAINABILITY. *CO Housing Inclusive. Self-organized, Community-Led Housing for all*. Berlin, Jovis Verlag GmbH, 2017.
- Jacobs, Jane. *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Madrid, Capitán Swing LIBROS, 2011.
- Koolhaas, Rem. *Delirio de Nueva York*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, SL, 1978.⁶ op. cit., pág 85; ⁷ op. cit., pág 107; ⁸ op. cit., pág 148; ¹⁰ op. cit., pág 158;
- Koolhaas, Rem. *Life in the Metropolis or The Culture of Congestion*. Architecture Theory since 1968, editado por K. Michael Hays. Cambridge, MA: The MIT Press, 1998.
- Koolhaas, Rem. Mau, Bruce. *S, M, L, XL*. New York: The Monacelli Press, 1995.
- Lacol y La Ciutat Invisible. *Habitar en comunidad. La vivienda cooperativa en cesión de uso*. Madrid, Fundación Arquia. Los libros de la catarata, 2018.
- Lietaert, Matthieu. *Cohousing's relevance to degrowth theories*. Revista Journal of Cleaner Production 18 (2010) 576-580. 0959-6526/ 2009 Elsevier Ltd.
- Nelson, Sarah Beth; Jarrahi, Mohammad Hossein; Thomson, Leslie. *Mobility of knowledge work and affordances of digital technologies*. Revista International Journal of Information Management 37 (2017) 54-62. 0268-4012/ 2016 Elsevier Ltd.
- Pier Vittorio Aureli - Entrevistado por 0300TV. Rotterdam 2010; Venecia 2012*. Santiago de Chile, ARQ ediciones, 2014.
- Price, Cedric. *Re: CP*. Basilea, Birkhäuser Publishers for Architecture, 1999.¹² op. cit., pág 72-73.
- Ratti, Carlo. Claudel, Matthew. *Architettura Open Source. Verso una progettazione aperta*. Torino, Giulio Einaudi editore, 2014.
- Reyner Banham. *Los Angeles: La arquitectura de las cuatro ecologías*. Barcelona, Puente editores, 1971.
- Sassen, Saskia. *The Global City: New York, London, Tokyo*. Nueva York, Princeton University Press, 2001.

Sennet, Richard. *El Artesano*. Barcelona, Editorial Anagrama, 2009.¹¹ op. cit., pág 17; ¹⁴ op. cit., pág 303; ¹⁵ op. cit., pág 51; ¹⁷ op. cit., pág 291;

Sennet, Richard. *Juntos: Rituales, placeres y políticas de cooperación*. Barcelona, Editorial Anagrama, 2012.

Sennet, Richard. *Construir y habitar. Ética para la ciudad*. Barcelona, Editorial Anagrama, 2019.⁴ op. cit., pág 189; ⁵ op. cit., pág 190; ⁹ op. cit., pág 190;

Sonnabend, Regina. *Serve city. Interactive urbanism*. Berlin: Jovis Verlag GmbH, 2003.

Tattara, Martino. *Living and Working: How to live together*. Lecture en CAU seminar, (<https://architecture.mit.edu/architecture-and-urbanism/lecture/livingworking-domestic-space-and-project-city>), 2015.

TU BERLIN. CoLab. UPM. Ribot, Almudena. Borrego, Ignacio. García-German, Javier. García-Setén, Diego. *Open Building 2.0. Re-Pensando la Edificación Abierta*. Madrid, ColabMadrid, 2017.

Venturi, Robert. Brown, Denise Scott. Izenour, Steven. *Aprendiendo de Las Vegas*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, SL, 1978.

VV.AA Artículo *The third industrial revolution*, en «The Economist», (<https://www.economist.com/node/21553017>), 21 Abril 2012.

909 re:u reciclaje urbano y vivienda eficiente. Dirección de Elisa Valero. *Glosario de reciclaje urbano*. Valencia. ED. General de ediciones de Arquitectura, 2014.